

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestintä / graafinen suunnittelu

Laura Kallinen

TUNNUS JA VERKKOSIVUT MUSIIKKITUOTTAJA-SÄVELTÄJÄLLE

Opinnäytetyö 2013

TIIVISTELMÄ

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestintä

KALLINEN, LAURA

Opinnäytetyö

Työn ohjaaja

Toimeksiantaja

Huhtikuu 2013

Avainsanat

Tunnus ja verkkosivut musiikkituottaja-säveltäjälle

35 sivua

Päätoiminen tuntiopettaja Auli Mattila-Möller

Tuomas Kallinen

heraldiikka, logo, websuunnittelu, visuaalinen ilme

Tämän opinnäytetyön aiheena on visuaalisen ilmeen suunnittelu musiikintuottaja-säveltäjä Tuomas Kalliselle. Visuaalinen ilme sisältää tässä työssä tunnuksen ja verkkosivujen ulkoasun suunnittelun. Kallisen musiikissa yhdistyvät klassiset soittimet, fantasiaelementit ja moderni teknologia. Kallinen on säveltänyt henkilökohtaisten töiden lisäksi soundtrackeja peleihin, ja töitä on myös julkaistu kaupallisesti. Tavoitteena on luoda näyttelyalusta Kallisen töille ja sitä kautta luoda uusia asiakassuhteita. Tärkein kohderyhmä on peliteollisuus, mikä on huomioitu tunnuksen suunnittelussa ja verkkosivujen ilmeessä.

Visuaaliseksi lähtökohdaksi suunnittelulle valittiin 1990-luvun fantasiapelit ja niiden ulkoasu. Tunnuksen suunnittelussa on hyödynnetty heraldiikan muotokieltä. Kirjallisessa osuudessa perehdytäänkin heraldiikkaan, sen historiaan ja sääntöihin sekä sen soveltamiseen luovasti tämän päivän graafisessa suunnittelussa sekä tässä työssä että vertailuesimerkeissä.

Opinnäytetyön tuloksena syntyi harkittu, verkkosivuihin painottuva visuaalinen ilme, jossa on huomioitu myös sen mahdolliset tulevat sovellukset, kuten painomateriaali.

ABSTRACT

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

University of Applied Sciences

Media and Communication

KALLINEN, LAURA

Visual Identity for Composer-Producer

Bachelor's Thesis

35 pages

Supervisor

Auli Mattila-Möller, Program Head

Commissioned by

Tuomas Kallinen

March 2013

Keywords

heraldry, logo, web design, visual identity

The aim of this thesis is to design a visual identity for the composer-producer Tuomas Kallinen. The visual identity includes the design of a logo and a website layout. Kallinen's music combines classical instruments and fantasy elements with modern technology. In addition to working on personal projects, Kallinen has composed soundtracks and his work has been published in commercial publications. The most important target group is gaming industry, which has heavily influenced the design of the logo and the website.

The inspiration for the visual identity came from 1990's fantasy computer games. The design of the logo is based upon the idiom of heraldry. The written part of the thesis focused on heraldry; heraldic rules, history and how to apply heraldic elements to a modern design in a creative way, which was demonstrated by the execution of this project and by analyzing other designs for comparison.

As a result of the thesis, a well-considered visual identity was created. Although the main focus was on designing the website, possible future applications of the identity have been taken into account in the design process.

1 SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	SISÄLLYS	4
2	JOHDANTO	6
3	VISUAALINEN TUTKIMUSTYÖ JA INSPIRAATION ETSIMINEN	6
4	TUNNUS	8
4.1	Tunnuksen suunnittelun lähtökohdat	8
4.2	Valittu lähestymistapa	9
4.2.1	Heraldiikan historiaa	10
4.2.2	Heraldiikan säännöt	12
4.2.3	Heraldiikan vaikutukset tänään	12
4.2.3.1	Voiman ja nopeuden kuvaaminen	12
4.2.3.2	Heraldinen tunnus perinteisenä yhdistystunnuksena	13
4.2.3.3	Arvokkuuden, laadun ja luotettavuuden kuvaaminen	14
4.3	Tunnusidean kehittäminen	15
4.4	Tunnuksen puhtaaksi piirtäminen	17
4.5	Verkossa käytettävä tunnus	19
4.6	Tunnuksen painoversio	21
5	VERKKOSIVUT	23
5.1	Verkkosivujen kohderyhmä ja käyttötarkoitus	23
5.2	Alustavat suunnitelmat	23
5.3	Verkkosivun rakenne	26
5.4	Verkkosivun gridi	26
5.5	Verkkosivun typografia	28
6	VÄRIT	30
6.1	Heraldiset värisäännöt	30

6.2 Verkkosivujen värimaailma	30
7 PÄÄTELMÄT	32
LÄHTEET	33

2 JOHDANTO

Sain tehtäväkseni suunnitella elokuva- ja pelimusiikkia tekevälle musiikkituottaja Tuomas Kalliselle visuaalisen ilmeen sovelluksineen. Suurin tarve asiakkaalla on verkkosivuille, jotka tulevat toimimaan näyttelyalustana tehdyille töille tulevia toimeksiantoja ajatellen.

Tuomas Kallinen aloitti musiikkiuransa 6-vuotiaana klassisen musiikin parissa. Säveltämisen hän aloitti 14-vuotiaana ja on siitä lähtien tehnyt kokeiluja erilaisten tyylilajien parissa. Kallisen house- ja trance-musiikkia on julkaistu useilla kaupallisilla julkaisuilla. Hän on myös osallistunut audiovisuaalisiin tanssi- ja musiikkivideoprojekteihin. Tällä hetkellä Kallinen työstää soundtrackia peliprojektiin. Kallisen musiikissa yhdistyvät klassisen musiikin vaikutteet ja moderni teknologia. Kappaleissa on usein sadunomainen tunnelma.

Verkkosivujen yhteydessä päätettiin suunnitella myös tunnus. Asiakas toivoi ilmeen kuvastavan musiikkinsa tyylilajia. Asiakas mainitsi avainsanana "pilkettä silmäkulmassa" -fantasiatyylin, joka ei kuitenkaan olisi liian kliseinen. Suunnittelussa pyydettiin myös välttämään liiallista neutraaliutta ja mitäänsanomattomuutta.

Pääpaino opinnäytetyöni produktiivisessa osuudessa on tunnuksen ja siihen pohjautuvan muun visuaalisen ilmeen suunnittelussa. Tunnus ammentaa vaikutteita heraldiikasta, ja tässä työssä pohditaankin, kuinka heraldiikkaa voidaan käyttää osana modernia graafista suunnittelua. Suunnittelen myös verkkosivujen layoutin. En suunnittele sivuston varsinaista teknistä toteutusta tässä opinnäytetyössä, mutta huomioin sen sivuston ulkoasun suunnittelussa.

3 VISUAALINEN TUTKIMUSTYÖ JA INSPIRAATION ETSIMINEN

Lähdin liikkeelle inspiraatiokuvien etsimisestä. Hyvät ideat vaativat syntyäkseen materiaalia. Inspiraatiota kannattaa etsiä sekä ympäröivästä maailmasta että muiden luovien suunnittelijoiden töistä. Visuaaliset miellekartat saattavat olla hyvä apukeino. Inspiraatiokuvia voi kerätä valmiiksi ikään kuin henkilökohtaiseksi kuvapankiksi, mistä ne voi ottaa käyttöön sopivan projektin ilmaantuessa. (Clazier 2010, 72.)



Kuva 1. Ruutukaappaus Heroes of Might and Magic -tietokonepelistä.

Lähdin liikkeelle inspiraatiokuvien etsimisestä. Hyvät ideat vaativat syntyäkseen materiaalia. Inspiraatiota kannattaa etsiä sekä ympäröivästä maailmasta että muiden luovien suunnittelijoiden töistä. Visuaaliset miellekartat saattavat olla hyvä apukeino. Inspiraatiokuvia voi kerätä valmiiksi ikään kuin henkilökohtaiseksi kuvapankiksi, mistä ne voi ottaa käyttöön sopivan projektin ilmaantuessa. (Clazier 2010, 72.)

Asiakas mainitsi 1990-luvulla ilmestyneen Heroes of Might and Magic 3 -tietokonepelin ja erityisesti erään sen kentän yhtenä visuaalisena referenssinä (kuva 1). Asiakas mainitsi myös vision tammiaiheisesta kuvituksesta ja ylipäättään kuvituksen käyttämisen yhtenä elementtinä verkkosivuilla. Pelissä seikkaillaan fantasiamaailmassa, joka on saanut paljon vaikutteita keskiajalta. Suurin osa pelien hahmoista kuitenkin on satuolentoja, ja rakennusten arkkitehtuuri sekoittaa eri aikakausien tyylejä fantasiaelementeillä maustettuna.

Etsimieni inspiraatiokuvien joukkoon nousi niin maisemakuvia kuin kuvituksia vanhoista satukirjoista aina tämän päivän digitaalisiin maalauksiin. Itsekin aikamani fantasiapelejä ja -kirjallisuutta ahkerasti kuluttaneena minulla oli jo valmiiksi melko hyvä kuva genrestä ja ennen kaikkea jo puhki kulutetuista ideoista, joita ei kannattaisi ainaakaan sellaisenaan käyttää.

Tutustuin muusikoiden, säveltäjien ja yhtyeiden verkkosivuihin niin sisällön kuin ulkoasunkin puolesta. Etsin myös tietoa interaktiivisista sivuista, sillä mielessäni kyti ajatus tehdä jotain tavanomaisuudesta poikkeavaa joka yhdessä taianomaisen musiikin kanssa loisi tunnelmaa. Asiakkaan viittaus peligrafiikoihin vahvisti tätä ajatusta.

4 TUNNUS

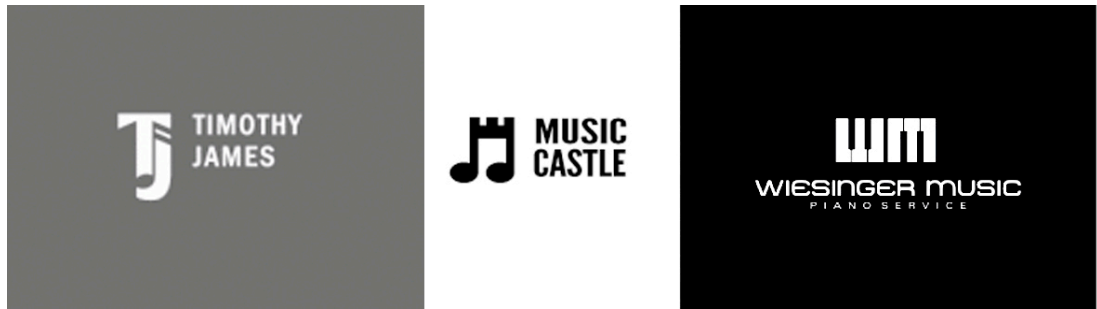
4.1 Tunnuksen suunnittelun lähtökohdat

Inspiraation keräämisen jälkeen on aika ryhtyä luonnosten piirtämiseen. On tärkeää aloittaa luonnostelu mieluiten kynällä ja paperilla. Jos tämän vaiheen jättää väliin ja siirtyy suoraan tietokoneelle, on vaarana, että ideointiprosessi kärsii: yksityiskohdat ja tekninen toteutus vievät huomiota itse idealta. Nopea ideoiden luonnostelu käsin säästää myös aikaa: on helppo nähdä välittömästi, mitkä ideat toimivat ja mitkä eivät. Ajoittain on myös hyvä palata inspiraatiokuvien pariin. (Clazier 2010, 78–79.)

Graafinen suunnittelu on ennen kaikkea luovaa ongelmanratkaisua. Jos ongelma ei ole tiedossa, luovan ratkaisun löytäminen on mahdotonta. Niinpä ongelman löytäminen on olennaista onnistuneen suunnitteluprosessin kannalta. Ideoita on hyvä olla paljon: hyvin harvoin ensimmäinen idea on paras. Ideointivaiheessa ei kannata hylätä mitään ideaa huonona. Huonotkin ideat voivat johtaa uusille poluille ajattelussa tai niitä voi kehittää. (Toivanen 2012.)

Kerättyäni suunnitteluprosessin tueksi tarpeeksi visuaalista materiaalia aloitin visuaalisen ilmeen luonnostelun. Visuaalinen ilmeen rakennuspalikoita ovat logot tai liike-merkit, symbolit, värit ja kirjaintyypit (Allen – Simmons 2003, 114). Itselleni luonnollisin lähestymistapa oli tässä tapauksessa aloittaa tunnuksen suunnittelusta.

Kallinen tekee kaikki projektinsa omalla nimellään. Halusin siksi käyttää tunnuksen suunnittelussa joko koko nimeä tai jotain sen osaa, kuten nimikirjaimia tai pelkkää T-kirjainta. Tavoitteenani oli suunnitella elegantti mutta samaan aikaan myös erottuva ja omaperäinen tunnus. Löysin muutaman kauniin ja pelkistetyn musiikkialaan liittyvän tunnuksen, joille yhteinen tekijä on se, että jokaisessa kaksi asiaa sulautuu yhdeksi kekseliäällä tavalla (kuva 2).



Kuva 2. Timothy Jamesin, Music Castlen ja Wiesinger Musicin tunnukset.

4.2 Valittu lähestymistapa

Tekemistäni luonnoksista sekä asiakkaan suosikiksi että omaksi suosikikseni nousi T-kirjain, jonka ympärille kiertyy lohikäärme nuottiavaimen muotoon. Jo luonnosteluvaiheessa syntyi idea tyylitellä lohikäärme heraldisesti (kuva 3). Heraldisoinnin käyttäminen visuaalisen tyylittelyn keinona on perusteltua tässä tapauksessa: fantasiakuvastossa, esimerkiksi asiakkaan mainitsemassa tietokonepelissä, heraldiikkaa on hyödynnetty yleisesti mutta varsin vapaasti soveltaen. Väreissä on otettu tiettyjä vapauksia heraldiikan värisääntöihin nähden, ja kilvissä on käytetty vaakunatunnusten lisäksi myös kirjaimia. (Kuva 4.)



Kuva 3. Alkuperäinen luonnos tunnuksesta.



Kuva 4. Heraldikkaa fantasiapeliin malliin.

Molemmat symbolit, nuottiavain ja lohikäärme, ovat paljon käytettyjä ja niitä voitaisiin kutsua kliseiksi. Kuitenkin kliseisten elementtien käyttäminen tuoreella tavalla voi johtaa uniikkiin lopputulokseen, ja se sopii myös asiakkaan toivomaan "pilke silmäkulmassa" -tyylilajiin.

4.2.1 Heraldikan historiaa

Voidakseni käyttää työssäni heraldikkaa inspiraationa ja lähtökohtana, minun täytyi tutustua heraldikan historiaan ja sen erilaisiin sovelluksiin. Heraldikka on ennen muuta informaatiojärjestelmä. Se syntyi ja kypsyi täyteen muotoonsa 1100–1200-luvuilla Euroopassa jolloin valtaosa ihmisistä oli lukutaidottomia. Kenties suurin vaikutus heraldikan kehitykseen oli asetekniikalla. Ratsumiehet verhoutuivat kokovartalohaarniskaan, mikä synnytti tarpeen tunnistamista helpottavalle merkille. Ratsumiehen kilpi oli luonnollinen paikka tälle merkille. (Järvi – Segersven 2000, 25–26.)

Ristiretket kasvattivat edelleen tarvetta kuvalliselle viestinnälle, sillä ristiretkiarmeijat koostuivat useista kansalaisuuksista ja useista osastoista. Ristiretkien aikana käyttöön otettiin ritarikuntien tunnukset, jotka vielä tänäkin päivänä ovat osa heraldista kuvastoa. (Harmo – Hillo – Kara – Mäntynen – Pellinen – Sormunen – Suvisaari – Vepsäläinen 1997, 7.) Kuvallisten tunnusten käyttöä ylipäätään ei toki keksitty 1100-luvun Euroopassa: taistelukilpiä koristeltiin jo muinaisissa Kreikassa ja Roomassa. Niin ikään antiikin Rooman legioonalaisilla oli käytössään kuvallisia tunnuksia, kuten esimerkiksi kotka. Kuva-aiheiden tyylittely oli samantapaista kuin heraldiikassa satoja vuosia myöhemmin. Sinettejä käytettiin jo ennen heraldikan syntyä henkilöiden ja yhteisöiden tunnuksina. (Järvi – Segersven 2000, 25–26.)

Heraldisten tunnusten yleistyessä niiden tunnistaminen ja erottaminen toisistaan hankaloitui. Tunnuksia otettiin käyttöön omavaltaisesti eikä vaakunoita luetteloitu eikä

niihin myönnetty erikseen lupia. Syntyi tarve vaakunoiden luettelointiin, mikä oli turnajaisten airueiden tehtävä. (Järvi – Segersven 2000, 31–32.) Vaakunaselityksestä tuli erottamaton osa vaakunaa. Periaatteessa mikä tahansa vaakuna tulisi voida piirtää uudelleen ainoastaan vaakunaselityksen perusteella.

1200-luvulla kypäränkoriste, joka sijoittuu vaakunassa kilven yläpuolelle, vakiintui osaksi vaakunakokonaisuutta. Kilven ja kypärän lisäksi vaakunaan voi kuulua arvo-kruunu, kilvenkannattajat, kilven takana olevaa esineistöä ja vaakunaviitta tai -telttä. Pelkkä kilpi kuitenkin riittää kaikessa yksinkertaisuudessaan vaakunaksi. Vaakunoista myös tuli selkeästi perinnöllisiä ja yhteiskunnallisen aseman merkkejä. (Harmo ym. 1997, 7–8.)

Aluksi vaakunat olivat aatelismiesten etuoikeus, mutta 1200-luvulla vaakunoita alkoi esiintyä myös aatelisnaisilla. Myös porvarit ja hengellisen säädyn edustajat saivat käyttöönsä vaakunatunnuksia. Vapaat talonpojat saivat ensimmäiset vaakunat 1300-luvulla. Vaakunoista myös tuli henkilö- ja sukukohtaisten tunnusten lisäksi alueellisia ja lopulta myös valtiollisia tunnuksia. (Järvi – Segersven 2000, 38–39.)

Rinta rinnan vaakunoiden rinnalla kehittyivät heraldiset sinetit. Heraldikasta tuli sinettien vallitseva aihe 1200-luvulla. Jos vaakunoilla olikin vaikutusta sinettien kehitykseen, oli osittain sinettien ansiota että heraldiikka levisi niin laajalti keskiaikaisessa Euroopassa. (Järvi – Segersven 2000, 41–44.)

Renessanssiaikana heraldiikka koki suuren murroksen. Turnajaisperinne loppui 1500-luvun aikana, mikä vei pohjan heraldiikan alkuperäiseltä tarkoitukselta. Heraldikka oli kuitenkin vakiinnuttanut asemansa eikä kuihtunut pois ritarilaitoksen mukana. Renessanssiajan heraldiikkaa nimitetään myös paperiheraldikaksi: tuona aikana suunniteltuja tunnuksia ei ollut alun perinkään suunniteltu käytettäväksi turnajaiskilvissä tai sotakentillä. Vallitsevat taidesuuntaukset alkoivat näkyä heraldikassa, ja käytännöllisyys sai väistyä koristeellisuuden tieltä. 1800-luvulla kehitys, joka oli ollut nähtävillä jo renessanssin aikana, jatkui edelleen ja johti niin sanottuun heraldiikan rappiokauteen. (Järvi – Segersven 2000, 41–44.)

Vastareaktionä vallitsevalle ”rappioheraldikalle” jo 1800-luvulla palattiin gotiikan aikaan tyyliin: yksinkertaisiin ja selkeisiin muotoihin. 1940-luvulla Suomessa nousi yleinen innostus vaakunoihin kuntien tunnuksina; 20 vuodessa jokaiselle Suomen

kunnalle suunniteltiin oma vaakunatunnus. Voisi sanoa, että heraldiikka irtautui taidesuuntien kehityksestä ja palasi takaisin alkuperäiseen olomuotoonsa. (Järvi – Segersven 2000, 41–44.)

4.2.2 Heraldiiikan säännöt

Tässä työssä asiakkaalle suunnittelemani tunnus ei ole puhtaan heraldinen vaikka inspiratio tuleeekin vaakunoiden ja kilpien maailmasta: heraldiiikan säännöt ovat tiukat ja kirjainten käyttäminen vaakunoissa on näiden sääntöjen vastaista. Lisäksi sallitut värit ja niiden yhdistely keskenään on tarkoin määritelty. Käsittelen heraldisia värisääntöjä tarkemmin sivulla 29 Verkkosivun värimaailma -alaotsikon alla. (Harmo ym. 1997, 9.)

4.2.3 Heraldiiikan vaikutukset tänään

Heraldiiikalla on ollut lähtemätön vaikutus myös tämän päivän graafiseen suunnitteluun: yhä edelleen suunnittelijat luottavat heraldiseen tyylittelyyn. Löysin useita logoja ja tunnuksia, joissa heraldiikkaa on hyödynnetty. Löytämissäni logoissa ja tunnuksissa heraldiikkaa on käytetty karkeasti jaoteltuna kolmessa eri tarkoituksessa, jotka osittain menevät myös päällekkäin: voiman ja nopeuden kuvaamisessa, perinteisinä yhdistystunnuksina sekä laadun takeena.

4.2.3.1 Voiman ja nopeuden kuvaaminen

Usealla automerkillä, kuten Saabilla, Ferrarilla, Peugeot’lla ja Vauxhallilla, on liikemerkinään heraldinen tunnus (kuva 5). Peugeotin, Saabin ja Vauxhallin liikemerkin eläinhahmot on tyylitelty selkeän heraldisesti. Heraldiiikan alkuaikoina sotakilpiin maalattavista eläinhahmoista pyrittiin tekemään mahdollisimman pelottavan näköisiä: niillä oli irvistävä ilme, ja sarvet, hampaat ja kynnet olivat liioitellun suuret. Kieli oli yleensä ulkona. Ferrarin liikemerkin hevonen ei ole varsinaisesti heraldisesti tyylitelty. Liikemerkki kuitenkin on vaakunakilven muotoinen ja hevosia käytettiin vaakunoiden kuva-aiheena. (Harmo ym. 1997, 25.)

Koska kaikki edellä mainitut neljä liikemerkkiä ovat selkeän hyökkääviä, voisi ajatella, että niillä on pyritty korostamaan automerkkien nopeutta ja voimaa ja kenties maskuliinisuutta.



Kuva 5. Automerkkien heraldisia tunnuksia.

4.2.3.2 Heraldinen tunnus perinteisenä yhdistystunnuksena

Myös urheiluseurojen tunnuksista löytyi vaakunakilpiä ja heraldisesti tyyliteltyjä eläinhahmoja. Vaakunoita käytettiin jo keskiajalla esimerkiksi kiltujen ja muiden yhdistysten tunnuksina (Järvi – Segersven 2000, 40). Sama perinne on nähtävissä urheiluseurojen tunnuksissa, vaikkakaan yksikään ei ole puhtaan heraldinen. Myös tietynlainen aggressiivisuus on läsnä joissain tunnuksissa: tunnuksien kuva-aiheet ovat usein aseita, kuten Tapparannan tunnuksessa, tai hyökkäviä eläimiä kuten Kärppien tunnuksessa. (Kuva 6.)



Kuva 6. Urheiluseurojen tunnuksia.

4.2.3.3 Arvokkuuden, laadun ja luotettavuuden kuvaaminen

Heraldisia vaikutteita käytetään myös ilmaisemaan arvokkuutta ja laatua. Corona Extran ja New Vintagen liikemerkkeinä ovat heraldiset kruunut (kuva 7). Kruunua käytetään vaakunoissa kolmessa eri tehtävässä: se voi olla niin kutsuttu arvokruunu, jolloin se osoittaa vaakunan omistajan arvoasteen. Arvokruunu sijoittuu aina kilven yläpuolelle. Kruunu voi olla myös koristekruunu, jolloin sen paikka on kypärän päällä punoksen asemasta. Jos kypäränkoristeena on jokin olento, kruunu voidaan myös sijoittaa tämän päähän tai kaulaan. Kruunu voi myös esiintyä heraldisena tunnuskuviona varsinaisessa vaakunakilvessä. Corona Extran ja New Vintagen liikemerkeissä kruunu kuvanee arvokkuutta ja laatua.

UPS:n tunnus on vaakunakilven muotoinen. UPS perustettiin jo vuonna 1907 Yhdysvalloissa ja se on maailman suurin paketteja toimittava yritys (UPS 2013). Vaakunakilpi tunnuksessa kuvastaa pitkiä perinteitä ja luotettavuutta. Huomattavaa on, että vaikka liikemerkki on yrityksen historian aikana päivitetty ja ilmettä on haluttu vie-

dä jopa trendikkääseen suuntaan liukuväriä ja modernia, päätteetöntä kirjaintyyppiä käyttäen, vaakunakilvestä on haluttu pitää kiinni (kuva 7).



Kuva 7. Heraldisia liikemerkkejä, joissa on tavoiteltu arvokkuutta.

4.3 Tunnusidean kehittäminen

Ensimmäisissä tekemissäni lyijykynäluonnoksissa T-kirjain on symmetrinen ja päätteellinen. Päätteelliset kirjaintyytit eli antiikvat pohjautuvat tasaterätekstaukseen, ja ne otettiin käyttöön jo kirjapainon alkuaikoina 1400-luvulla. Ensimmäisten antiikvapainokirjainten isä oli ranskalainen Nicolas Jenson joka vaikutti Venetsiassa. Tämän vuoksi kirjaintyyliä kutsutaan myös nimellä venetsialaiset antiikvat vakiintuneemman humanistiantiikva-nimen ohella. (Itkonen 2007, 28–29.) Tutustuin kuitenkin myös

pääteettömiin kirjaintyyppeihin ja pohdin mahdollisuutta muotoilla kirjain itse tai valmiin kirjaintyyppin pohjalta, sillä huomasin useimpien antiikvojen olevan itseasiassa epäsymmetrisiä. Koristeellisemmat valmiit kirjaintyyppit päätin jättää suosiolla sikseen, koska suhteellisen monimutkainen lohikäärme-elementti tuntui vaativan parikseen pelkistettyä kirjaintyyppiä. Tyyllilajina fantasia on sikäli armollinen, että se ei edellytä tietyn aikakauden kirjaintyyppin käyttöä, koska se ei varsinaisesti ole sidoksissa mihinkään tiettyyn aikaan. Näin ollen muoto ja kirjaintyyppin välittämä mielikuva ovat tärkeimmät tekijät kirjaintyyppin valinnassa.

Kirjaintyyppin valintaa pohtiessani ja heraldisiin tunnuksiin perehtyessäni löysin Heraldikan oppaasta kuvan Antoniuksen rististä eli tauristista, joka on muodoltaan kuin päätteetön, lihava T-kirjain. Ajatus siitä että voisin ikään kuin kiertää heraldikan säännön, joka kieltää kirjainten käytön osana tunnusta, houkutteli. Niinpä tein luonnoksen jossa käytin tätä tauristia osana tunnusta (kuva 8). T-kirjaimen pelkistäminen myös rauhoitti tunnuksen yleisilmettä.



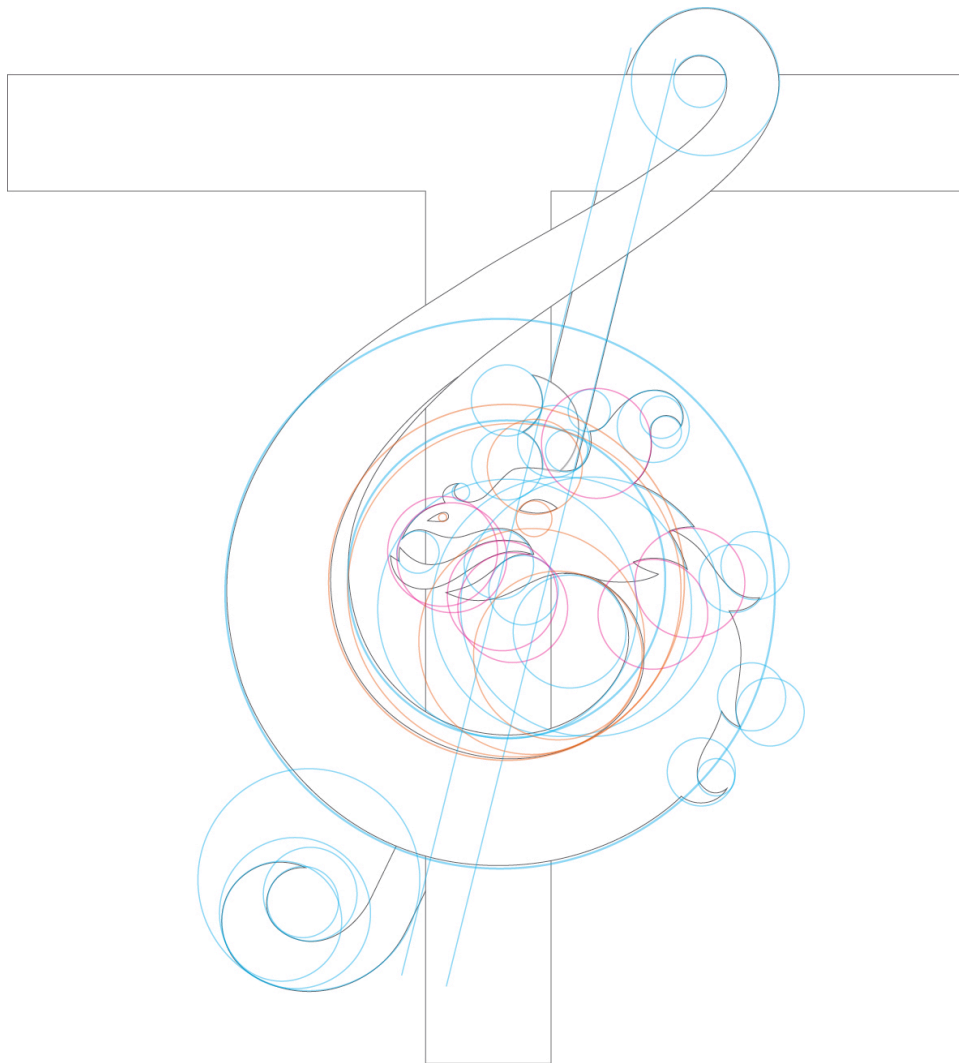
Kuva 8. Kehittyneempi luonnos tunnuksesta.

Tunnus miellytti sekä minua että asiakasta jo tässä vaiheessa, mutta päädyimme poistamaan lohikäärmeen siiven. Se tuntui rikkovan nuottiavaimen muotoa ja lisäksi teki tunnuksesta hankalan käyttää: jatkossa tunnuksen yhteyteen tulisi tekstiä ja sen asemointi saattaisi vaikeutua hyvin epäsäännöllisen muodon vuoksi.

Vaikka tunnus ei olekaan puhtaan heraldinen, yksi heraldiikan keskeisistä säännöistä kuitenkin toteutuu. Samaa asiaa ilmaisemaan ei koskaan pitäisi käyttää useampaa kuin yhtä elementtiä. Sen sijaan mitä useampaa asiaa yhdellä yksittäisellä elementillä voidaan kuvata, sen vahvempaa elementtiä voidaan pitää. (Suvisaari 1990.) Nuot-tiavainlohikäärme kuvaa samanaikaisesti sekä säveltämistyötä että musiikin fantasia-tyylilajia. Lohikäärmeitä on esiintynyt fantasiakirjallisuudessa sekä muussa fantasia-kuvastossa sen alkuaajoista lähtien. Niinpä sitä voidaan pitää yhtenä koko genren symboleista.

4.4 Tunnuksen puhtaaksipiirtäminen

Luonnosteluprosessin jälkeen tunnus täytyi vektoroida Adobe Illustratorissa. Puhtaaksipiirtäminen osoittautui haastavaksi, sillä vaikka tunnus oli jo melko tyylitelty luonnosvaiheessa, se oli edelleen melko monimutkainen. Totesin tarvitsevani apuviivaston saadakseni hiottua tunnuksesta uskottavan näköisen. Niinpä piirsin tunnuksen ensin karkeasti skannatun luonnoksen pohjalta ja rakensin apuviivaston eli gridin piirroksen päälle. Käytin apuna suorien linjojen lisäksi erikokoisia ympyröitä saadakseni kaarevista viivoista viimeistellyn näköisiä. (Kuva 9.)



Kuva 9. Apuviivaston rakenne.

Apuviivaston käyttäminen saattaa olla hyödyllistä tunnuksen viimeistelyssä. Se ei kuitenkaan ole välttämätöntä: joskus orgaanisempi lähestymistapa on tarkoituksenmukaisempi. Matemaattisen tarkka elementtien tasaaminen ei myöskään aina toimi optisesti. Tällöin on parempi luottaa silmään kuin tuijottaa sokeasti apuviivoja. (Smith 2011.) Tässäkin tapauksessa lohikäärmeen häntä näytti omituiselta sen jatkuessa suorassa linjassa T-kirjaimen katkaisemana. Hännänpää vaikutti olevan liian alhaalla, joten siirsin sitä ylöspäin, niin ettei häntä enää ollut linjassa. Visuaalisesti tämä ratkaisu näytti kuitenkin paremmalta.

Vaakunataiteessa esiintyvät kuva-aiheet on perinteisesti piirretty käsin, joskin lyijykynän ja paperin rinnalle on tullut tietokoneavusteinen suunnittelu. (Harmo ym. 1997, 73.) Niinpä eläinhahmot ovat usein orgaanisia ja tyyliittelystä huolimatta rennosti piirrettyjä. Tässä työssä suunniteltava tunnus ei kuitenkaan ole puhdasta heraldiikkaa. Sen tulee toimia niin pienessä kuin mahdollisesti hyvin suuressakin koossa. Varsinkin suu-

ressa koossa viimeistelemätön vektorigrafiikka näyttää ikävältä. Lisäksi halusin tehdä tunnuksesta modernin ja ajattoman linjakkaan, vaikka sen inspiraatio tuleekin vuosisatojen takaa.

Halusin tehdä tunnuksesta kolmiulotteisen, verkkosivuilla käytettävän version jossa olisi vaikutteita peligrafiikasta. Tunnusta suunnitellessa on huomioitava käytettävä media ja kohdeyleisö: mikäli tunnusta käytetään ensisijaisesti verkkosivulla, saattaa olla perusteltua käyttää useita värejä, liukuvärejä ja muita erikoisempia tehokeinoja. Jos taas tunnusta käytetään myös painotuotteissa, on otettava huomioon painotekniikan aiheuttamat rajoitteet ja myös kustannukset. Tapauksissa, joissa tunnus esiintyy sekä verkossa että perinteisissä painotuotteissa, voidaan suunnitella eri versiot käytettäväksi eri medioissa. (Webdesigner Depot 2009.)

4.5 Verkossa käytettävä tunnus

Verkkosivuja varten tein tunnuksesta kultan- ja hopeanvärisen version, jossa on käytetty liukuvärejä ja efektejä. Aluksi sekä lohikäärme että T-kirjain olivat kultaisia, mutta ne eivät erottuneet toisistaan tarpeeksi. Niinpä muutin T-kirjaimen sinertävän hopeiseksi. Heraldikan sääntöjen mukaan kahta eri metallia ei saa laittaa vierekkäin, mutta näin jälleen välttämättömäksi soveltaa traditioita (Suvisaari 1990). Sivuilla tunnusta käytetään viininpunaisella, viirinmuotoisella pohjalla. (Kuva 10.)



Kuva 10. Verkossa käytettävä tunnusversio.

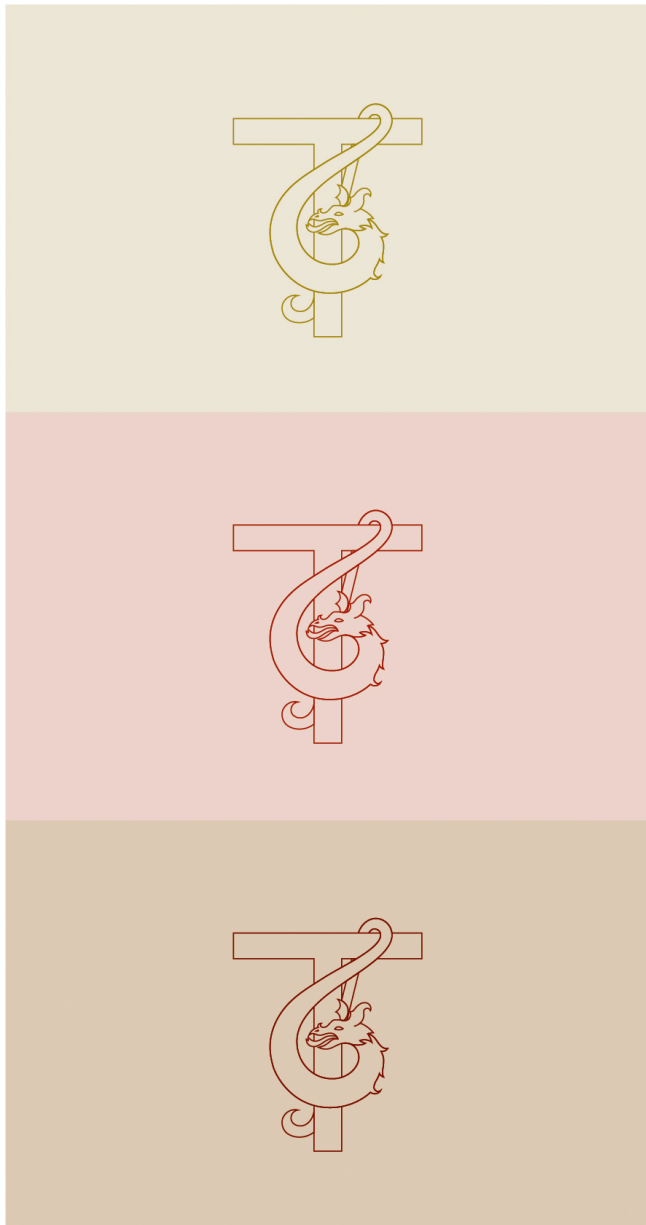
Alun perin olin suunnitellut tekeväni lohikäärmetunnuksesta vaakunakilven verkkosivujen katseenvangitsijaksi. Tehtyäni luonnoksia huomasin kuitenkin kilven melko kankeaksi ja raskaannäköiseksi elementiksi ja sain idean käyttää viiriä kilven sijaan. Tämä on ensisijainen versio tunnuksesta. Alkuperäinen ajatus oli lisätä tunnuksen yhteyteen teksti ”Tuomas Kallinen, Composer & Producer”, mutta päätin sittenkin pitää tunnuksen itsenäisenä elementtinä ja asemoida nimen verkkosivuilla tunnuksen ja sitä rajaavan viirin alapuolelle.

Asiakas piti viiristä, mutta kaipasi siihen lisää ”valokuvamaisuutta”, esimerkiksi vahvempaa tekstuurien käyttöä. Löysin ornamenttimaisen tapettitekstuurin ”Lost & Found” -verkkosivulta, josta graafiset suunnittelijat voivat ladata erilaisia tekstuureita käyttöönsä. Tekstuuri elävöitti viirin tasaista punaista väriä juuri sopivasti. Myös

vaakunoissa voidaan käyttää samanhenkistä kuviointia koristeena. Tätä menetelmää kutsutaan damaskoinniksi tai kentänkoristeluksi. Damaskoinnissa käytetään aiheena juuri ornamenttiikkaa ja se toteutetaan koristeltavan pinnan värillä joko tummemmassa tai vaaleammassa sävyssä. Damaskoinnin tarkoitus on puhtaasti esteettinen, eikä sitä mainita vaakunaselityksessä. Sen voi myös jättää piirtämättä, jos vaakunan käyttökohde sitä edellyttää. (Harmo ym. 1997, 10.)

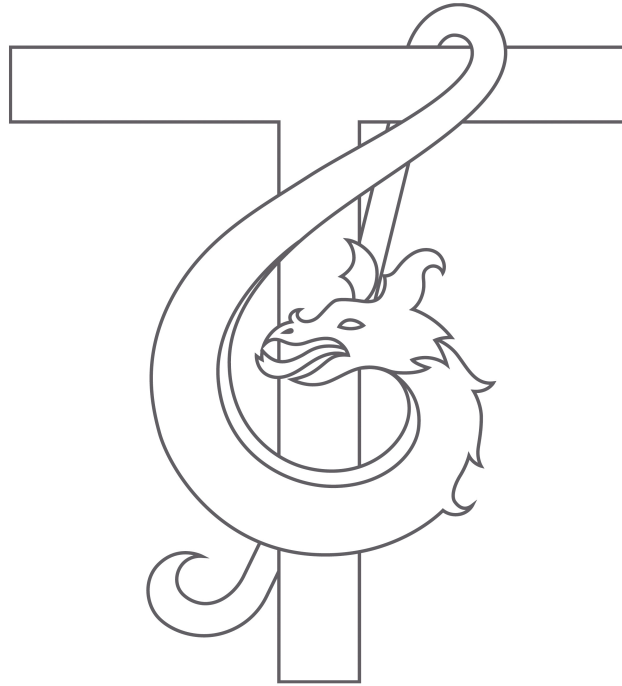
4.6 Tunnuksen painoversio

Vaikka verkkosivut ovatkin tässä työssä tärkein graafisen ilmeen sovellus, tunnuksesta täytyi tehdä myös yksinkertaisempi versio käytettäväksi esimerkiksi käyntikorteissa ja julisteissa. Poistin tunnuksesta täyttövärit ja liian pienet yksityiskohdat. Kokeilin ääri-viivaversiota jo varhaisessa vaiheessa graafisen ilmeen eri väreissä (kuva 11).



Kuva 11. Ääriiivaversio tunnuksen varhaisesta muodosta.

Totesin tunnuksen toimivan myös yksinkertaisena versiona. Myöhemmin tein päätöksen käyttää valmista ääriiivaversiota ainoastaan mustavalkoisena (kuva 12). Sellaisena se toimisi raikkaan pelkistettynä vaihtoehtona verkkosivujen koristeelliselle, kuvitusmaiselle tunnukselle. Liian monenlaisten vaihtoehtojen olemassaolo saattaisi heikentää tunnuksen tunnistettavuutta ja ilmeen yhtenäisyyttä.



Kuva 12. Mustavalkoinen tunnusversio.

5 VERKKOSIVUT

5.1 Verkkosivujen kohderyhmä ja käyttötarkoitus

Verkkosivujen tehtävä on toimia näyttelyalustana Kallisen musiikille. Verkkosivua suunnitellessa on tärkeää ottaa huomioon paitsi sivuston tarkoitus, myös kohdeyleisö. Asiakkaan mukaan kasvava peliteollisuus on tällä hetkellä yksi varteenotettavimmista työllistäjistä. Näin ollen pohdimme jo varhaisessa vaiheessa sivujen pelillistämistä ja tarinankerrontaa esimerkiksi animaation keinoin. Ideana oli tehdä sivustolla vierailemisesta pieni elämys ja yllättää katsoja.

5.2 Alustavat suunnitelmat

Alkuvaiheessa suunnitelmissa oli tehdä flash-animaatio taustamusiikkeineen sivun introksi. Tein kuvakäsikirjoituksen jossa tunnus piirtyy pergamentille (kuva 13). Lisäksi suunnittelimme asiakkaan kanssa typografisten elementtien käyttämistä siten, että musiikkia kuvailevat sanat ilmestyisivät pergamentille kuin kirjoitettuna.



Kuva 13. Kuvakäsikirjoitus animaatioon.

Osa käyttäjistä kuitenkin kokee introsivut ärsyttävinä. Käyttäjä saattaa poistua sivulta saman tien jouduttuaan introsivulle. Ne käyttäjät, jotka palaavat sivulle saattavat turhautua joutuessaan näkemään introsivun jälleen kerran. Lisäksi introsivu saattaa estää hakukoneita listaamatta verkkosivua. (Kyrnin 2013b.) Näitä puolia harkittuani päätin, että on parempi olla ottamatta riskiä. Alunperin olin ajatellut, että koska musiikki on sivujen tärkein sisältö, taustamusiikki ei häiritsisi käyttäjää. Siitä huolimatta automaattisesti ja yllättäen käynnistyvä soundtrack saattaa aiheuttaa ärsytyksen lisäksi kiusallisia tilanteita verkkosivulla kävijälle. Lisäksi kun käyttäjä palaa sivustolle vain esimerkiksi tarkistamaan nopeasti yhteystiedot, animaation katselu saattaa saada tämän turhautumaan. Ideaa saattaa kuitenkin olla mahdollista hyödyntää esimerkiksi promootiovideon suunnittelussa.

Hylättyäni ajatuksen animoidusta introsta aloin pohtia hienovaraisemman animaation käyttöä sivuilla, esimerkiksi navigaatioissa näyttävien pudotusvalikkojen muodossa.

Mietin myös, että kultaisen tunnuksen voisi laittaa kimaltelemaan paikallaan navigaatioissa. Näin sivuilla olisi koko ajan eloa kuitenkin niin, että sisällön selaaminen olisi vaivatonta. Tunnuksen animointi ei sinänsä ole uutta: Music Televisionin logo mullisti käsitykset logosuunnittelusta jo 1980-luvulla. Se oli suunniteltu käytettäväksi televisiossa ja sen suunnittelussa oli hyödynnetty liikkuvan kuvan tarjoamia mahdollisuuksia. Sen sijaan, että logo olisi ollut staattisena elementtinä ruudun nurkassa, se saattoi esimerkiksi särkyä palasiksi tai muuttaa muotoaan. (Redding 2010.)

Asiakkaan inspiraationa mainitsemassa Heroes of Might and Magic -tietokonepelissä esiintyy paljon hienovaraista animaatiota. Tärkeä osa pelin rakennetta ovat erilaiset linnat, jotka toimivat pelihahmojen tukikohtina ja joita rakennetaan vaihteittain. Linnnoissa vietetään aikaa kooten taistelujoukkoja ja rakentaen uusia rakennuksia. Taustalla soi kullekin linnatyypille ominainen musiikki. Viirit liehuvat tulessa ja myllyjen rattaat pyörivät, mutta mitään yllättävää animaatioissa ei tapahdu. Vain muutama yksityiskohta kussakin linnassa on animoitu, mutta yhdessä musiikin kanssa tällainenkin animaatio luo aivan erilaista tunnelmaa, kuin jos kuva olisi liikkumaton ja taustamusiikkia ei olisi.

Lisäksi mielestäni oli itsestään selvää että musiikkituottajan sivuilla olisi taustamusiikkia tai -ääniä. Taustamusiikki katkeaa kun käyttäjä laittaa jonkun sivuilla olevista varsinaisista musiikkinäytteistä soimaan. Siksi sen tulisi olla luonteeltaan sellaista, ettei käyttäjä häiriinny sen enempää sen olemassaolosta kuin yhtäkkisestä loppumisesta. Asiakas ehdotti ambient-tyylistä taustamusiikkia jonka hän voisi itse tehdä varta vasten tarkoitukseen sopivaksi. Ambient-nimitys juontuu englannin kielen sanasta ”ambience”, joka voi tarkoittaa ympäristöä, tunnelmaa tai atmosfääriä. Ambient-musiikissa tunnelma on yleensä rauhallinen eikä se tyypillisesti juurikaan muutu. Se ennemminkin luo tunnelmaa eikä kuulijan tarvitse keskittyä kuuntelemaan sitä, vaan vain antaa musiikin lipua ohi. (Mikkola 2011.)

Käytettävyyden kannalta on myös tärkeää, että käyttäjä pystyy kontrolloimaan sivustoon liittyviä ääniä. Niinpä taustamusiikin kuuntelun tulee olla valinnaista ja oletuksena sen tulee olla pois päältä. Taustamusiikin mahdollisuuden tulee kuitenkin olla hyvin esillä, ja myös tässä tarkoituksessa animaatio on vartenotettava apukeino. Ajattelin, että painike josta taustamusiikki klikataan päälle voisi olla animoitu niin että se ilmestyy sivulle, tai että se voisi esimerkiksi värähdellä tai hehkua. Tätä mietin

enemmän verkkosivujen toteutusvaiheessa. Lisäsin nuotti-symbolista ja ”Browse with soundtrack” -tekstistä koostuvan painikkeen sivuston oikeaan yläkulmaan.

Internetistä löytyy useita valmiita mp3-tiedostojen soittamiseen tarkoitettuja sovelluksia. Asiakkaalla oli jo valmiiksi kokemusta Soundcloud-nimisestä palvelusta. Tutustuin palveluun, ja selvisi että soitin on mahdollista sisällyttää verkkosivuille. Sen ulkoasu on myös muokattavissa. Koska asiakas oli jo havainnut palvelun hyväksi, päätimme käyttää sitä jatkossakin.

Luonnostelin useita erilaisia layouteja verkkosivuja varten. Aiemmin tekemäni kuvakäsikirjoituksen viivapiirrokset paperitekstuurilla miellyttivät sekä minua että asiakasta, ja kokeilin yhtenä vaihtona käyttää tunnusta luonnoksenomaisena taustakuvana. Kuvituksessa näkyvät myös osittain piirtämisen apuna käytetyt apuviivat, mikä elävöittää vaikutelmaa. Tämä vaihtoehto nousi muiden ideoiden yläpuolelle, ja päätin toteuttaa sen.

5.3 Verkkosivun rakenne

Sivuston tärkein tehtävä on toimia alustana näytetoille. Sivuilta tulee myös löytyä yhteystiedot sekä säveltäjän itsensä lyhyt esittely. Päädyin varsin yksinkertaiseen sivustorakenteeseen. Navigaatiossa on kolme linkkiä: esittely (Bio), näytetyöt (Music) ja yhteystiedot (Contact). Lisäksi yhteystiedot löytyvät sivun alalaidasta eli footerista jokaiselta sivulta. Sivujen kieli on englanti.

Lisäksi asiakas toivoi sivuille osiota, jossa olisi ajankohtaisia uutisia. Asiakas kuitenkin epäili itse omaa aktiivisuuttaan verkkosivujen päivittämisen suhteen, joten ehdotin ratkaisua, jossa ajankohtaisille asioille ei olisi omaa alisivua. Sen sijaan ajankohtaiset asiat ja uutiset olisivat näkyvillä jokaisella alisivulla vasemmanpuoleisella palstalla lohikäärmetunnuksen alapuolella. Asiakas piti ajatuksesta ja se päätettiin toteuttaa. Sijoitin osion sivun vasempaan laitaan tunnuksen alapuolelle.

5.4 Verkkosivun gridi

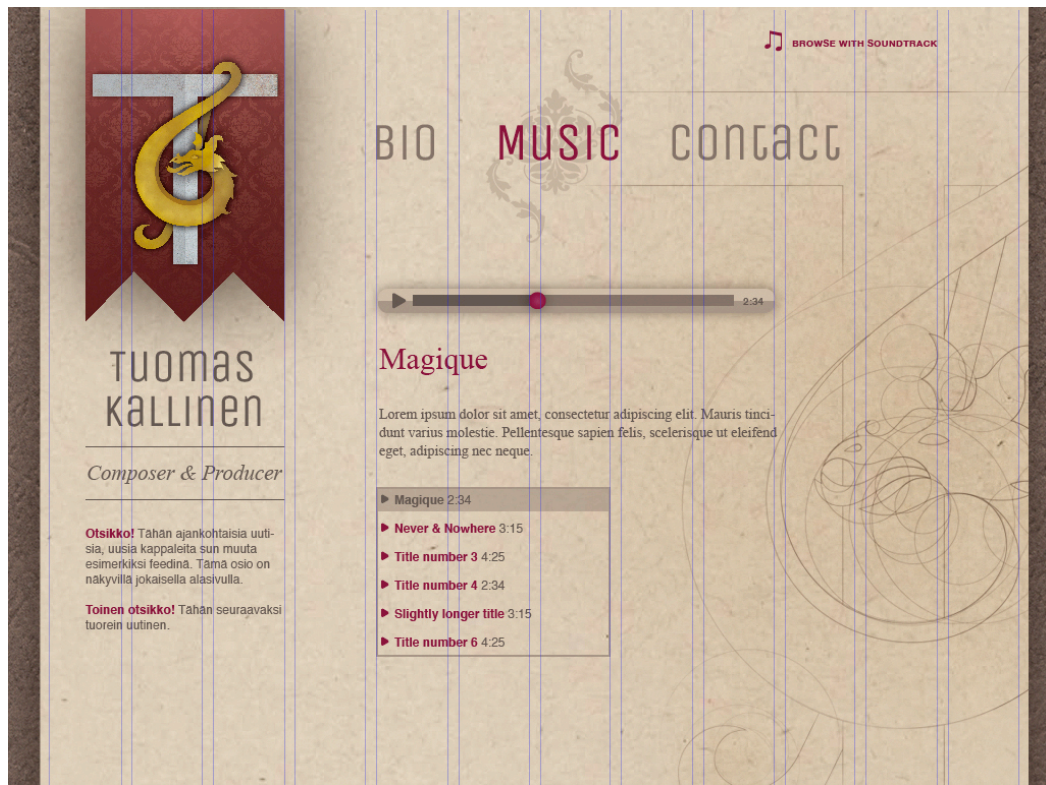
Ennen verkkosivun varsinaista suunnittelua täytyi tehdä päätös käytettävän gridin leveydestä. Resoluution valinnassa tulisi huomioida ennen kaikkea kohdeyleisö ja sen käyttämät laitteet. Jos kohdeyleisö on teknologisesti orientoitunutta, on perusteltua

käyttää suurempaa leveyttä kuin jos verkkosivulla pyrittäisiin tavoittamaan mahdollisimman laajaa kohdeyleisöä. (Eccher 2010, 53.) Tässä tapauksessa kohdeyleisöä ovat pelialan yritykset, joten pienimmän mahdollisen resoluution käyttö ei ole tarpeellista.

Jo sivukoon kasvattaminen perinteisestä 800 x 600 pikselistä 1024 x 768 pikseliin lisää käytössä olevaa pinta-alaa lähes 40 %, mikä on merkittävä määrä. Lisääntyneen sivukoon voi hyödyntää sisällön lisäämiseen. Toisaalta lisätilan avulla verkkosivun taitosta voi saada ilmavan ja kevyen vaikka sisältöä olisikin paljon. (Eccher 2010, 53.) 1024 x 768 pikselin resoluutio on yleisin käytössä oleva näyttöresoluutio, ja seuraavaksi yleisin on 1280 pikselin leveys joko 800:n tai 1024 pikselin korkeudella (Clazier 2010, 54).

Vaikka sivusto olisi suunniteltu esimerkiksi yleisimpään kokoon 1024 x 768 pikseliä, sen voi saada näyttämään hyvältä myös suuremmilla näytöillä käyttämällä mainitun resoluution ulkopuolella näkyvää taustakuvaa (Clazier 2010, 55).

Rakensin tältä pohjalta 970 pikseliä leveän 12-palstaisen apuviivaston eli gridin verkkosivun pohjaksi. Vaikka luotin siihen että voin turvallisesti käyttää suurehkoa leveyttä, en tehnyt gridistä yhtään leveämpää kuin mitä tarve suunnittelemani layoutin puitteissa vaati. Yleisimmällä resoluutiolla 1024 x 768 pikseliä näkyville tulee paperiteksuuritaustan takaa hieman tummanruskeaa taustatekstuuria, mikä luo hiukan syvyysvaikutelmaa ja tuo kontrastia muuten vaaleaan taustaan (kuva 14). Suuremmalla resoluutiolla taustatekstuuria tulee näkyville enemmän.



Kuva 14. Verkkosivu 1024 x 768 pikselin resoluutiolla.

5.5 Verkkosivun typografia

Ennen vaakunoiden syntyä Euroopassa käytettiin kirjaintyylinä karolingisia minuskeleita, joissa roomalaisten suuraakkosten rinnalla käytettiin jo pienaakkosia (Airas – Heiskanen – Uusitalo 1996, 10–11). Myöhäiskeskiajalla karolingiset minuskelit hävisivät goottilaisten kirjaintyyppien tieltä, mutta renessanssiaikana mukaan tulivat karolingisten minuskelien muotoiluun perustuvat niin kutsutut humanistiantiikvat (Itkonen 2007, 24).

Sen sijaan että olisin käyttänyt karolingisia minuskeleita, goottilaisia kirjaintyypejä tai humanistiantiikvoja, päätin valita jonkin vähemmän itsestään selvän vaihtoehdon. Halusin tehdä verkkosivujen ilmeestä ennemmin keskiaikainspiroituneet mutta modernit, kuin orjallisesti tietyn aikakauden tyyliä noudattavat. Asiakkaan musiikissakin perinteiset vaikutteet kohtaavat modernin teknologian. Niinpä johtoajatuksena typografian suunnittelussa oli ajanmukaisten kirjaintyyppien hyödyntäminen.

Internetissä on useita palveluita, joiden kautta saa käyttöön huomattavasti aiempaa isomman valikoiman kirjaintyypejä. Yksi tällainen palvelu on Google Web Fonts. Palvelu on ilmainen ja helppo käyttää. Sivustolta ladataan tyylitiedosto joka sisältää

halutut fonttitiedostot. Fontit latautuvat nopeasti, eikä niiden käyttäminen siis juuri vaikuta sivuston latausnopeuteen. Verkkosivuilla vierailevan käyttäjän ei tarvitse ladata fonttitiedostoja omalle koneelleen. (Follet 2010.)

Valitsin navigaatioissa ja otsikoissa käytettäväksi päätteettömän Unica One-kirjaintyyppin. Kirjainten muotokieli on yhdistelmä gemenoiden ja versaalien muotokieltä. Pidempiin teksteihin kirjaintyyppi ei sovellu: se pohjautuu geometrisiin muotoihin ja sen kaikki kirjaimet koostuvat samoista osista muistuttaen siten paljolti toisiaan (Itkonen 2007, 71).

Leipätekstin kirjaintyyppiksi harkitsin aluksi Eduardo Tunnin suunnittelemaa Gilda Display -antiikvaa, jossa on klassiset mittasuhteet. Gilda Display -kirjaintyyppissä on piirteitä sekä siirtymäkauden antiikvoista että uusantiikvoista. Päätteet ovat loivat siirtymäkauden antiikvojen tapaan, mutta kontrasti on jo yhtä jyrkkä kuin uusantiikvoissa: ohuimmat viivat ovat hiuksenhienoja. (Itkonen 2007, 33, 37.)

Nämä kaksi kirjaintyyppiä ovat selkeästi erilaisia. Siksi niiden välille muodostuu riittävä typografinen kontrasti. Typografiassa tärkeimpiä kontrasteja ovat muodon, värin, koon ja vahvuuden kontrastit. Eron kahden kirjaintyyppin välillä tulee olla tarpeeksi suuri: liian pieni kontrasti aiheuttaa ainoastaan tyylistiriidän. Esimerkiksi liian pieni ero pistekoossa saman kirjaintyyppin sisällä näyttää virheeltä. (Itkonen 2007, 77.) Unica Onen ja Gilda Displayn välillä toteutuvat sekä muodon, koon että vahvuuden kontrastit. Värikontrasti sen sijaan erottaa navigaation aktiivisen sivun muista sivuista.

Vaikka kaikki käytössä olevat selaimet tukevat Google Web Fonts -palvelua, kaikille käytetyille kirjaintyypeille kannattaa määritellä myös varavaihtoehdot, jotka löytyvät useimpien käyttäjien tietokoneiden oletusfonteista. MacOS:n ja Windowsin oletusfontit eroavat toisistaan, joten varmuuden vuoksi kannattaa sisällyttää listaan toisiaan mahdollisimman hyvin vastaavat fontit molemmista käyttöjärjestelmistä. Viimeisenä vaihtoehtona listaan kannattaa lisätä geneerinen kirjaintyyppi, esimerkiksi päätteellinen tai päätteetön. Geneerisen kirjaintyyppin voi valita niin, että se on mahdollisimman samanlainen kuin ensimmäisenä listassa oleva kirjaintyyppi. Se ei kuitenkaan ole välttämätöntä: jos listan ensimmäinen kirjaintyyppi on esimerkiksi niin sanottu script-fontti, joka jäljittelee kaunokirjoitusta, sen geneerinen vastine on yleensä sarjakuvatayylinen Comic Sans. Tällöin tyyllisesti saattaa olla parempi vaihtoehto määritellä geneeriseksi kirjaintyyppiksi serif-fontti ja sen kursiivi-versio. (Kyrnin 2013a.)

Suunnittelun edetessä jouduin käytännössä toteamaan Gilda Displayn kontrastin liian suureksi. Valkoisella taustalla kirjaintyyppi olisi saattanut olla täysin luettava, mutta paperitesteuuriin päällä se sulautui liikaa taustaan. Niinpä korvasin sen Times New Roman -kirjaintyyppillä, jossa on huomattavasti pienempi kontrasti. Times New Roman on yksi luotettavimmista verkkosivuilla käytetyistä fonteista, sillä se löytyy lähes jokaisen PC:n käyttäjän oletusfonteista. Mac-koneilla vastaava fontti on Times. (Reed 2013.) Painotöissä tullaan käyttämään Times New Romanin asemasta Adobe Caslon Pro-kirjaintyyppiä, jossa on hieman enemmän kontrastia ja yksityiskohtia.

Sivujen ajankohtaista-osiossa, jonka lisäsin loppuvaiheessa, käytin päätteetöntä Helvetica-fonttia erottaakseni sen varsinaisista tekstikappaleista. Helvetica on yksi Mac-koneiden järjestelmäfonteista, mutta PC:llä sen voi korvata Arialilla, joka vastaa mitasuhteiltaan Helveticaa.

6 VÄRIT

6.1 Heraldiset värisäännöt

Heraldiikan syntyäikoina vaakunan tuli olla jo kaukaa erottuva käytännön syistä. Niinpä käytettyjen värien eli tinktuurien tuli erottua toisistaan ja väreistä tuli käyttää niiden kirkasta keskisävyä. Alkuperäisiä heraldisia värejä ovat metallit eli kulta ja hopea sekä punainen, sininen, musta ja vihreä. Värien eri vivahteita ei mainita erikseen vaan esimerkiksi punainen on aina punainen ja sininen on aina sininen. Metallivärit voi tarvittaessa esimerkiksi painotöissä tai lipuissa korvata keltaisella (kulta) ja valkoisella (hopea). Myös purppuraa käytettiin mutta sen käyttö oli rajoitetumpaa. Lisäksi saatettiin käyttää niin sanottuja turkiksia eli tarkemmin sanottuna vaakunoiden koristelussa käytettyjen nahkojen graafisia esitystapoja. (Harmo ym. 1997, 9.)

6.2 Verkkosivujen värimaailma

Verkkosivujen värimaailmaa suunnitellessani en voinut soveltaa heraldiikan värisääntöjä sellaisenaan. Puhtaiden ja kirkkaiden värisävyjen käyttäminen olisi tehnyt yleisvaikutelmasta liian räikeän. Lisäksi puhtasoppisen heraldisen tunnuksen käyttäminen olisi näyttänyt vanhanaikaiselta.

Tärkein lähtökohta värimaailman suunnittelussa oli aiemmin suunnittelemani, verkkosivuilla käytettävä tunnusversio: sen päävärejä olivat kulta ja viininpunainen. Olin myös aiemmin tehnyt kuvakäsikirjoituksen animaatiota varten. Vaikka hylkäsinkin idean animaatiosta, kuvakäsikirjoituksen kellertävä paperitekstuuri ja tummanruskea väri itse piirroksessa miellyttivät. Ruskeaa ei löydy väriympyrän spektristä, vaan se on olemassa ainoastaan pigmenttinä. Siihen ei yhdistetä juurikaan merkityksiä. (Hintsa-
nen 2000.) Ruskean sävyt tasapainottavatkin viirin voimakasta punaisen sävyä neutraaliudellaan. Viininpunaisen, beigen, kullan ja tummanruskean lisäksi tunnuksessa on ripaus siniharmaata.

Kaikki verkkosivuilla käyttämäni värit ovat vaikeasti määriteltäviä, koska ne koostuvat useista päällekkäisistä tekstuureista ja värisävyistä. Koska tarkoille väriarvoille saattaa kuitenkin olla tarvetta painotuotteiden suunnittelussa tulevaisuudessa, poimin jokaisesta käyttämästäni tekstuurista niitä parhaiten vastaavat RGB- ja CMYK-arvot.

Valon päävärit ovat punainen, vihreä ja sininen. Kaikkia kolmea sekoittamalla syntyy puhdas, valkoinen väri. Musta väri taas on valon täydellistä puuttumista. Tietokoneiden näytöt, televisiot ja monet muut laitteet käyttävät tätä additiivista eli lisäävää värinmuodostusta. (Kaukoniemi 1998.)

CMYK-värit eli syyaani, magenta, keltainen ja musta perustuvat subtraktiiviseen värinmuodostukseen. CMYK-väreistä syyaani, magenta ja keltainen ovat väriaineiden päävärejä ja niitä sekoittamalla voidaan muodostaa uusia värejä, joista tärkeimmät ovat sininen, punainen ja vihreä. Sininen syntyy syyaanin ja magentan yhdistelmästä, punainen magentaa ja keltaista sekoittamalla, ja vihreä keltaisesta ja syyaanista. Teoriassa kaikkia kolmea väriaineiden pääväriä (syyaani, magenta ja keltainen) sekoittamalla saadaan mustaa, mutta käytännössä kirjapainoteollisuudessa joudutaan turvautumaan lisäksi mustaan. Musta on yleisesti painotöissä käytetty väri, ja on taloudellisempaa käyttää mustaa väriainetta kuin sekoittaa sitä kolmesta eri osaväristä. Lisäksi väriaineissa on aina jonkin verran epäpuhtauksia, mikä tekee sävyistä sitä epäpuhtaampia mitä useampaa eri osaväriä niissä on käytetty. Useamman osavärin käyttö myös lisää kohdistusongelmia, sillä jokainen osaväri painetaan erikseen toistensa päälle. (Kaukoniemi 1998.)

Additiivisen ja subtraktiivisen värinmuodostuksen eroista johtuen näytöllä nähtävän värin ja toisaalta paperille painetun värin mahdollisuudet ovat erilaiset. Näytöllä on

mahdollista toistaa kirkkaita ja puhtaita värejä, mutta niiden painaminen saattaa olla haastavaa, sillä CMYK-väriavaruus on RGB-avaruutta suppeampi. (Kaukoniemi 1998.)

7 PÄÄTELMÄT

Antoisinta tässä työssä oli itse suunnitteluprosessi: suunnittelu eteni järjestelmällisesti luonnostelusta ja ideoinnista aina viimeistelyyn lopputuotokseen saakka. Olin alusta asti tyytyväinen ideoihini erityisesti tunnuksen osalta, mutta vaati paljon työtä että ideoista muovautui valmis ja viimeistely konsepti. Hyvä idea ei sinällään takaa onnistunutta lopputulosta, vaan se vaatii arvoisensa toteutuksen.

Kaikkein eniten uutta opin tunnuksen suunnittelusta. En ollut aikaisemmin suunnitellut rakenteeltaan yhtä monimutkaista tunnusta. Uutta oli myös ensisijaisesti verkkosivuilla käytettävän version suunnittelu.

Vaikka suunnittelinkin verkkosivujen osalta ainoastaan niiden visuaalisen ilmeen, suunnitteluprosessissa täytyi ottaa huomioon yllättävän paljon asioita, jotka vaikuttavat tekniseen toteutukseen. Tämän opinnäytetyön valmistuttua toteutan verkkosivut myös teknisesti. Onkin mielenkiintoista nähdä, miten paljon tämänhetkisistä suunnitelmista on mahdollista toteuttaa. Moni asia, kuten mahdollinen animaatio sivuilla jäi vielä avoimeksi.

LÄHTEET

Airas, A., Heiskanen, T. & Uusitalo, L. 1996. Kalligrafia. Porvoo: WSOY.

Allen, T. & Simmons, J. 2003. Brands and Branding. London: Profile Books. Saatavissa:
<http://site.ebrary.com.xhalaxng.kyamk.fi:2048/lib/kyam/docDetail.action?docID=10210687&p00=brands%20branding> [viitattu 18.3.2013].

Clazier, I. 2010. Creating Your Digital Portfolio: A Practical Guide to Showcasing Your Work Online. Switzerland: RotoVision.

Eccher, C. 2010. Professional Web Design: Techniques and Templates (4th Edition). Boston, MA, USA: Course Technology / Cengage Learning. Saatavissa:
<http://site.ebrary.com.xhalaxng.kyamk.fi:2048/lib/kyam/docDetail.action?docID=10400805&p00=web%20design> [viitattu 17.3.2013].

Follet, A. 2010. Review of Popular Web Font Embedding Services. Saatavissa:
<http://www.smashingmagazine.com/2010/10/20/review-of-popular-web-font-embedding-services/> [viitattu 17.3.2013].

Harmo, M., Hillo, H., Kara, K., Mäntynen, P., Pellinen, J., Sormunen, Y., Suvisaari, J. & Vepsäläinen, J. 1998. Heraldikan opas. Porvoo: WSOY:n kirjapaino.

Hintsanen, P. 2000. Ruskea. Saatavissa: <http://www.coloria.net/varit/punainen.htm> [viitattu 3.4.2013].

Itkonen, M. 2007. Typografian käsikirja. 3. painos. Helsinki: Gummerus Kirjapaino Oy.

Järvi, P. & Segersven, A. 2000. Heraldikka ja historia. Partioheraldikot ry.

Kaukoniemi, J. 2000. CMY-värien sekoittuminen. Saatavissa:
<http://www.volantis.fi/sivut/color-frame.html> [viitattu 17.3.2013].

Kyrnin, J. 2013a. But I Want That Font - Standard Fonts on Windows and Macintosh. Saatavissa: <http://webdesign.about.com/od/fonts/a/aa062507.htm> [viitattu 18.3.2013].

Kyrnin, J. 2013b. Splash Pages: Pros and Cons. Saatavissa: <http://webdesign.about.com/od/navigation/a/aa020303a.htm> [viitattu 17.3.2013].

Mikkola, J. 2011. Ambient – hitaan muutoksen musiikkia. Saatavissa: <http://musasto.wordpress.com/2011/04/05/avaruusromu-jukka-mikkolan-alustus-ambient-musiikista/> [viitattu 15.3.2013].

Redding, D. 2010. The Evolution of The Logo. Saatavissa: <http://www.smashingmagazine.com/2010/07/06/the-evolution-of-the-logo/> [viitattu 18.3.2013].

Reed, R. 2013. Core Web Fonts. Saatavissa: <http://reeddesign.co.uk/test/webfonts.html> [viitattu 3.4.2013].

Smith, G. 2011. Using Guides, Grids & Pretty Circles in Logo Design. Saatavissa: <http://imjustcreative.com/using-guides-grids-pretty-circles-in-logo-design/> [viitattu 17.2.2013] .

Suvisaari, J. 1990. Heraldisen tunnuksen suunnittelijan kymmenen käskyä. Saatavilla: www.suvisaari.com/jukka.suvisaari/dekal.html [viitattu 18.2.2013].

Toivanen, A. 2012. Luova prosessi. Saatavilla: <http://www.graafinen.com/luovuus/luova-prosessi/> [viitattu 17.3.2013]

UPS. 2013. Company History. Saatavilla: <http://www.ups.com/content/corp/about/history/index.html?WT.svl=SubNav> [viitattu 17.3.2013].

Webdesigner Depot. 2009. How to Create a Professional Logo. Saatavilla: <http://www.webdesignerdepot.com/2009/02/how-to-create-a-professional-logo/> [viitattu 3.3.2013].